
MSX2 / MSX2+
MANUAL
CRIMSON III
クリムゾンIII —邪神復活—

CRIMSON III

－邪神復活－

世界は
奇怪な動物や凶暴な怪物がうろつきまわり
絶大なる力を誇る邪神に支配されていた
しかし古代より伝わる武器を持った勇者が現れ
その魔物に立ち向かい壮絶な戦いの末
平和をとりもどした

人々を恐怖におとしいれた怪物の正体は
はるか古代に栄えた文明が創造した
超機械生命体「クリムゾン」であった

「クリムゾン」は
古代最終戦争中に量産されたが、
その多くは古代文明と共に地中深く埋まってしまい
そのまま化石となるはずであった
しかしその邪悪な機械を利用して
世界征服をもくろむ愚かな人間によって
またもや悪魔は
目覚めようとしていた

INDEX

★このマニュアル中の画面写真は、説明のために作られたもので実際のゲーム中のものではありません。

ゲームの進めかた

「クリムゾンⅢ」では、４人の主人公たちが登場し、それぞれのキャラクターのシナリオが、複雑にからみ合いながら、ゲームが進行します。

　ゲームはまず、主人公であり、プレイヤー自身でもある「勇者」の話からスタートしますが、途中から、女戦士「ソーニア」の話へ移り、さらにまたその途中から、僧侶「クウラン」の話へと移っていきます。

　出合いと別れをくり返しながら、最後には魔法使い「マリウス」を加えた４人で、旅を続けることになります。

　４人の登場人物たちは、その職業名からもわかるように、それぞれ違った能力を持っています。各自の能力を生かした行動が、このゲームを解くための重要なカギとなることでしょう。

　では、幸運を祈ります。



キー操作

「クリムゾンⅢ」では、キャラクターの移動や、コマンドの選択についての、すべてのキー操作が統一されています。

また、ジョイステック(ジョイカード)等でゲームをすることもできますが、その時のボタン操作も、すべて統一されています。

●キーボードを使う場合●

↑ ← → ↓ カーソルキー	●通常時は、キャラクターの移動に使います。主人公が前後左右に動きます。また、2つのキーを同時に押すと、ななめに進むことができます。 ●コマンドの選択時には、カーソル(文字反転バー)を上下左右に動かして、入力したいコマンドを選びます。
SPACE スペースキー ↵ リターンキー	●コマンドなどを決定します。 ●通常の移動時にスペースキーを押すと、コマンドの選択画面(コマンドウインドウ)が出ます。 ●スペースキーとリターンキーは、全く同じ働きです。使いやすい方を使ってください。
ESC エスケープキー GRAPH グラフキー	●キャンセル(とりけし)のためのキーです。ひとつ前の操作にもどることができます。 ●エスケープキーとグラフキーは、全く同じ働きです。使いやすい方を使ってください。

●ジョイスティックを使う場合●
（ジョイカードの時も同じです）

★連射機能はOFFの状態でお使いください。

 ジョイスティック  ジョイカードの+ボタン	●通常時は、キャラクターの移動に使います。主人公が前後左右に動きます。また、ななめにたおせば、その方向に進むことができますので、計8方向の移動が可能です。 ●コマンドの選択時には、カーソル（文字反転バー）を上下左右に動かして、入力したいコマンドを選びます。 （キーボードのカーソルキーに相当します）
ジョイスティックの Ⓐボタン	●コマンドなどを決定します。 ●通常の移動時にAボタンを押すと、コマンドの選択画面（コマンドウインドウ）が出ます。 （キーボードのスペースキー・リターンキーに相当します）
ジョイスティックの Ⓑボタン	●キャンセル（とりけし）のためのボタンです。ひとつ前の操作にもどることができます。 （キーボードのエスケープキー・グラフキーに相当します）

初めてゲームをする時は

「メインDISK」をドライブに入れて、本体の電源を入れてください。デモが始まったら、スペースキーかリターンキーを押すと、画面が下のように変わります。



初めてゲームをする時には、主人公の勇者(あなたのことです)に名前をつけてやらなければなりません。

カーソルキーの⬇と⬆を使って反転したバーを動かして、「ゆうしゃのとうろく」を選び、スペースキーかリターンキーを押して決定してください。画面が下のように変わります。



勇者の名前には、カタカナかひらがなしか使えません。どちらか好きな方を、同じカーソルキーの⬇と⬆で選んで、スペースキーかリターンキーを押して決定してください。画面が下のように変わります。



キーボードを使って好きな名前を入力してください。濁点(゛)や半濁点(゜)も入れられますし、SHIFTキーを押しながら文字キーを押せば、小さいッやョも使えますが、英文字や数字は使用できません。

途中でまちがえた時には、DELキーかBSキーを押せば、1文字ずつ前にもどります。

名前の入力が終ったらスペースキーかリターンキーを押して決定してください。

- ESCかGRAPHのキーを押せば、いつでもいちばん最初にもどれます。
- メインDISKのライトプロテクトノッチ(小さな四角い窓)は常に書き込み許可(窓を閉じた状態)にしておいてください。



「クリムゾンⅢ」では、3人の勇者が登録できます。初めてゲームをする時には、3つとも「NO　DATA」になっているはずですから、好きな番号をカーソルキーで選んで、スペースキーかリターンキーを押してください。

これで勇者に名前が付きました。



いちばん最初の画面にもどりますので、今度は「ゲームスタート」を選びます。



今、名前を登録した勇者を、カーソルキーで選んで、スペースキーかリターンキーを押します。



次に、ドライブに、「シナリオ1DISK」を入れてから、スペースキーかリターンキーを押してください。

さあいよいよ「クリムゾンⅢ」の始まりです。まずは、あなたが名前を付けた勇者のお話からです。たいへんなことが起こっているようすですから、すぐに武器を装備して、階下へ行ってください。

★マウスをお持ちの方は、クリムゾンⅢのゲーム中は必ず取りはずしておいてください。

ゲームの続きをする時は

「メインDISK」をドライブに入れて、本体の電源を入れてください。デモが始まったら、スペースキーかリターンキーを押すと、画面が下のように変わります。



前回セーブしておいた所から、その続きをする時には、直接「ゲームスタート」を選びます。

すでに反転したバーが「ゲームスタート」のところにあるはずですから、スペースキーかリターンキーを押して決定してください。

画面が下のように変わります。



画面に、前回までにセーブ(記録)してある勇者の名前と、レベルが表示されます。

セーブしてあるデータのうち、続きをプレイしたい番号をカーソルキーで選んで、スペースキーかリターンキーを押してください。



次に、ドライブに、シナリオディスクを入れますが、前回までのゲームの進行状況を自動的にチェックして、

「シナリオ1DISK」を入れるのか、
「シナリオ2DISK」を入れるのか、

を、画面に指示してきますので、それに従ったシナリオディスクを入れてから、スペースキーかリターンキーを押してください。

これで前回セーブしておいた所から、ゲームの続きが始まります。

ゲームを終る時は

ゲームを終る時には、必ず「ゲームセーブ」をして、そこまでの冒険をメインDISKに記録しておいてください。（22ページをごらんください）

ゲーム中に死んでしまった時は

ゲーム中にパーティーが全滅してしまうと、前回「ゲームセーブ」したところから、やり直しをすることとなります。今ドライブに入っているシナリオDISKを取り出して、メインDISKを入れ、スペースキーかリターンキーを押してください。

現在セーブされているデータが表示され、カーソルが出ますので、続きをやりたいデータを選んで決定してください。





最初からやり直す時は

ゲームのいちばん最初から、もう一度やり直す時は、メインDISKの起動後、「ゆうしゃのとうろく」を選んでください。

勇者の名前を決め、「どのデータにセーブしますか」と出たら、NO DATAとなっている番号を選んでください。もし、すべての番号が登録済みでも、どれか消してもよいデータがあれば、それを選んでください。

ゲーム画面



ゲーム中の画面のうち、右上のウインドウには、キャラクターの名前と、各自のおもなデータ(状態を示す数値)が表示されます。

ひとりで冒険を進めているときには、いちばん上にその人の名前と、データが表示されます。新しい仲間が増えると、順にその下につながっていき、少しずつウインドウが広がっていきます。

LV(レベル)　左はしの数値

その人物の現在のレベルです。たくさんのモンスターと戦い、EXP(経験値)が増えると、少しずつ上がっていきます。

HP(ヒットポイント)　まん中の数値

その人物の現在の体力です。0になると死んでしまいますから、少なくなったらあまり無理をせず、ホテルで体を休めておいてください。

MP(マジックポイント)　右はしの数値

その人物の現在の魔法を使う力です。少なくなると魔法が使えなくなりますので、気をつけてください。

これらは普段は白で表示されていますが、体に毒をあびると黄色に、恐怖状態だと水色に、死んでしまった時には赤で表示されます。

町や村の中



町や村の中には、**「武器と防具の店」**、**「道具屋」**、**「ホテル」**、**「民家」**などがあり、たくさんの人が生活しています。

お店やホテルを利用するばかりでなく、人々に話しかけて、いろいろな情報を集めてください。

武器と防具の店

カウンターごしに話しかけて、**武器**や**防具**を買うことができます。どんな武器や防具を、だれに買うのかを、よく考えて決めてください。

道具屋

ここでは、**きずぐすり**、**どくけし**などを買うことができますし、いらなくなった**武器**や**防具**を売ることもできます。ただし、売る時には、買った値段よりも安くにしか引き取ってくれません。だれが何を売りたいかを決めると、お店側から引き取りたい値段を言ってきますので、売るのか売るのをやめておくのかを決めてください。

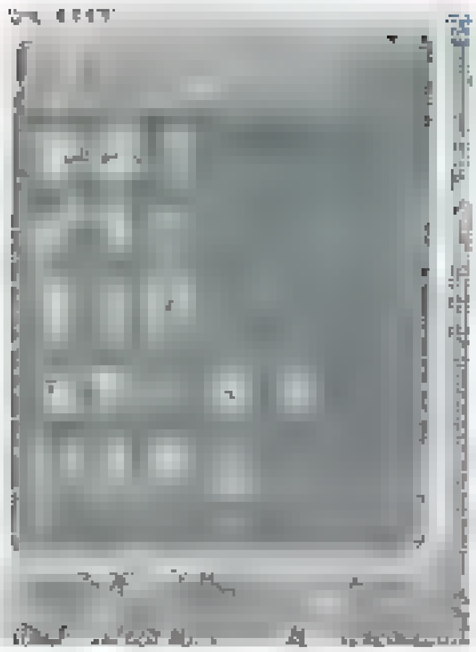
ホテル

旅の疲れを取ってくれるのがホテルです。1泊ひとりいくらかを言ってきますので、その値段でよければ泊ってください。ひと晩寝ると、HP、**MP**は最大値(**MAXHP・MAXMP**)まで回復し、毒におかされた体も、恐怖状態の精神もすべて平常にもどります。

コラム

本体内に、FM音源を内蔵しているタイプのハードウェアをお持ちの方は、通常時のマップ移動画面でファンクションキーの F・1 を押すと、FM音源とPSGのサウンドをきりかえて聞くことができます。

通常時のコマンド



通常時(マップ移動画面)、スペースキーかリターンキー、またはジョイスティックのAボタンを押すと、画面のようなコマンドウインドウが出ます。

この中で、カーソルを、希望するコマンド(命令)へ動かして、もう一度スペースキーかリターンキーまたはジョイスティックのAボタンを押すと、そのコマンドが実行されます。

ゲームへ
何もせずにゲームへもどります。マップ移動画面になります

まほう(魔法) (くわしくは13ページをごらんください)
魔法を使いたい時に選びます。

どうぐ(道具) (くわしくは14ページをごらんください)
道具を使ったり、人にわたしたり、すてたりする時に選びます。

そうび(装備) (くわしくは18ページをごらんください)
ぶき、たて、よろい、かぶとなどを装備(身につける)時に選びます

ステータス (くわしくは20ページをごらんください)
仲間の細かいデータや、アイテムを見たい時に選びます。

システム (くわしくは22ページをごらんください)
ゲームのセーブや、戦闘時のメッセージ表示速度を変えたりします。

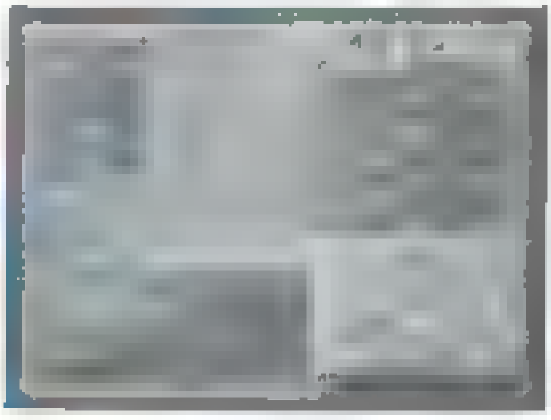
ムーテシアへ　タストニアへ
せんすい(潜水)　ふじょう(浮上)
これらはあるアイテムを手に入れると使えるコマンドです。(くわしくは23ページをごらんください)

魔法

移動時に「まほう」コマンドを選ぶと、画面に「だれの?」と表示され、カーソルが出ます。

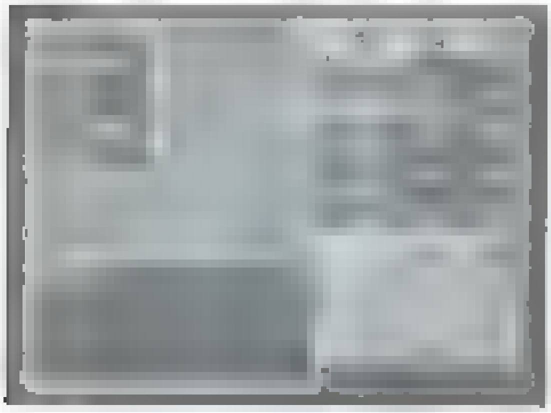


まずだれが魔法を使うのかを決めます。



どの魔法を使うのかを決めます。

自分自身にだけかける魔法は、これだけでかかります。
誰かを選んでかける場合は、さらに「だれに?」と表示されますので、魔法をかけたい相手の人を決めます。



魔法のくわしい説明は30ページをごらんください。

● 魔法を使うと、MP(マジックポイント)が少しずつ減っていきます。かけたい魔法に必要なMPより少なくなると、その魔法は使えなくなります。MPを回復するには、町のホテルに泊まる以外に方法はありません。

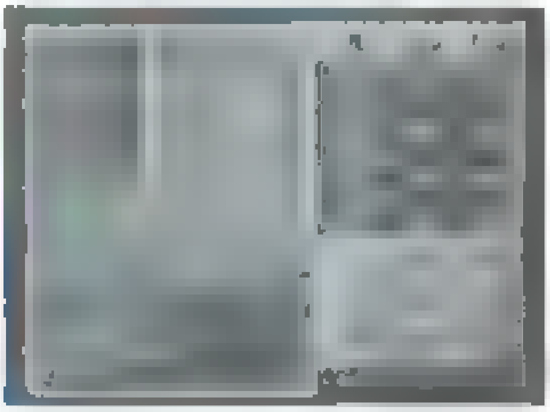
● 魔法はLV(レベル)が上がると、自動的に少しずつ覚えていきます。

道具

通常時に「**どうぐ**」コマンドを選ぶと、画面に「**だれの？**」と表示され、カーソルが出ます。



まずだれの道具を使うのかを決めます。



どの道具を使うのかを決めます。



つかう
わたす

すてる

選んだ道具を「**つかう**」のか「**わたす**」のか「**すてる**」のかを決めます。



さらに相手を決めます。



●**「どうぐ」**コマンドでは、**カギ**など自動的に使われるアイテムや、持っているだけで効果のあるアイテムは、表示されません。このようなアイテムは、**「ステータス」**コマンドで見ることができます。

●持っている道具のうち、**ぶき**、**よろい**、**たて**、**かぶと**については、今、装備しているものは**水色**、その人では装備できないものは**赤**で表示されます。（くわしくは18ページ**「装備」**をごらんください）



使える道具

通常時に「どうぐ」コマンドで使える道具と、その効果をいくつか紹介します

きずぐすり	HP（ヒットポイント）を少しだけ回復させます。
とくけし	からだに入った毒を中和します。（毒におかされている人は、名前が黄色で表示されています）
おうけのやくそう （王家の薬草）	HPをかなり回復させる、からだに入った毒を中和、石化状態をとりのぞくの、3つの効果を同時に与える特効薬です。
いんせきのかけら	いちばん最後に歩いて立ち寄った町に、一瞬でもどることができます。（ワープして行った町は含まれません）
せいなるたんけん （聖なる短剣）	メディカル1の魔法と同じ効果を持ち、HPを少しだけ回復させますが、魔法を使った時のようにMPが減ることはありません。

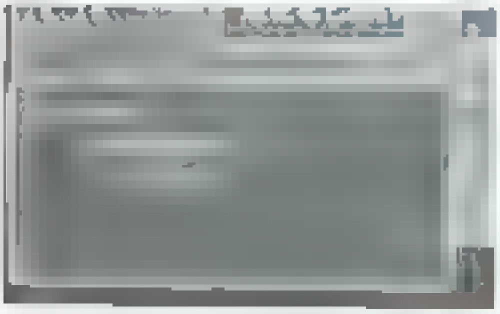
●「せいなるたんけん」以外の4つは、一度使うとなくなってしまいます。

●このほかにも、ゲーム中にはいくつかの「どうぐ」が出てきます。使い方や効果をじっくりさぐってみてください。



もうひとつ、ゲーム中にすこぶる重要な道具に「シグナスワープ」と、「ペガサスワープ」があります。この2つは、同じ機能を持ち、あらかじめセットしておいた場所まで、ワープしてもどることができる道具で、何度でも使うことができます。MP（マジックポイント）も必要ありません。

まず、「どうぐ」コマンドの中から、「シグナスワープ」または「ペガサスワープ」を選び、「つかう」を選ぶと、さらに下のような画面になります。



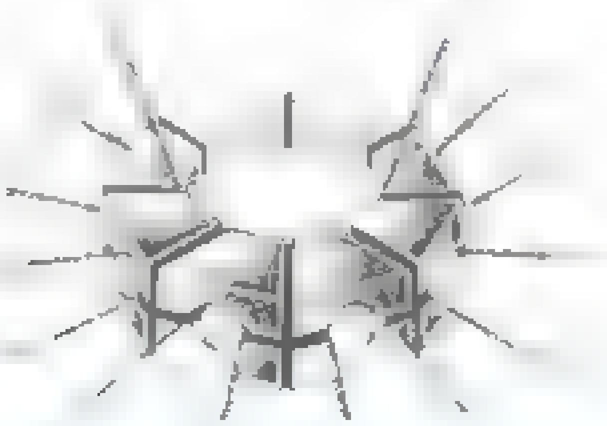
ワープする　前にセットしておいた場所にもどる。

セットする　今いる場所にワープポイントをセットしておく。

このどちらかを指定して使ってください。

●「セットする」を選ぶと、今主人公たちが立っている所が、セットされ、それ以前のセットは消えてしまいます。

●「シグナスワープ」と「ペガサスワープ」は同じ機能を持っていますので、この2つを両方持っていると、2カ所にワープをセットすることができます。



装備

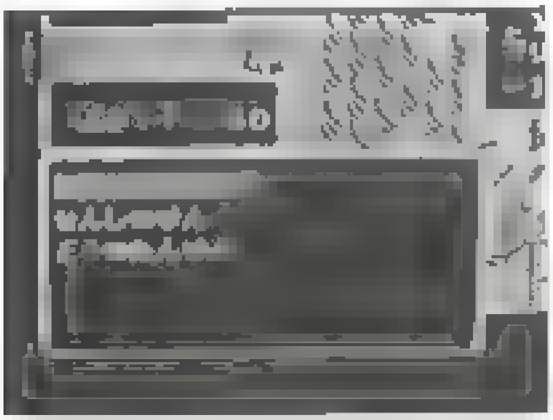
通常時に「そうび」コマンドを選ぶと、画面に「だれの？」と表示され、カーソルが出ます。



まずだれの装備を変更するのかを決めます。



ぶき・たて・よろい・かぶとの順に、装備を決めていきます。

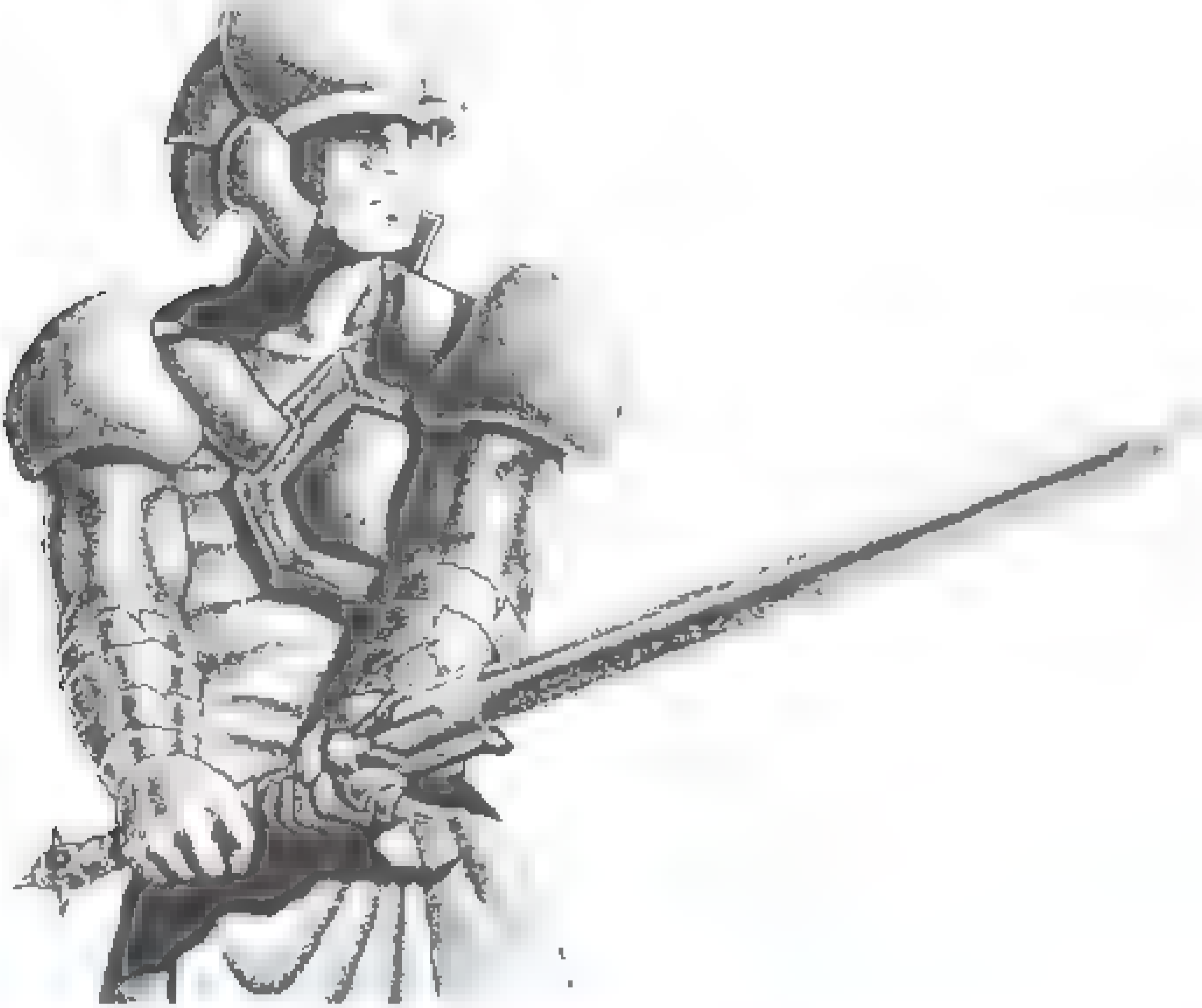


この時表示される武器や、防具のウインドウの上に、装備名とともに、＋○○といった数字が表示されます。この数字は、その武器や防具を装備することによって、装備した人のSTR（攻撃力）やDEF（防御力）が、どのくらい上がるかを、示しています。特別な場合をのぞいて、最も大きな数字の出る武器や防具を装備したほうがよいでしょう。

●現在装備している武器や防具は、水色で表示されていますので、今のままの装備でよい時には、そこへカーソルを動かして決定してください。

●このように、ぶき・たて・よろい・かぶとは、道具として持っているだけでは、役に立ちません。必ず、この「そうび」コマンドで、身につけてから使ってください。

●この「そうび」コマンドでは、その人の持ち物のうち、自分が装備できるものだけが表示されます。「どうぐ」コマンドで持ち物を見た時に、赤く表示されている物は、持ち主の職業上の制約などの理由で、その人が装備できない物を表わしています。パーティーの他のメンバーにわたすなり、町のお店で売るなりして、有効に使ってください。(どのメンバーが、どの装備を身につけることができるかは、29ページの装備表をごらんください。)



ステータス

通常時に「ステータス」コマンドを選ぶと、画面に「だれの？」と表示され、カーソルが出ます。



まずだれのステータスを見るのかを決めます。



選んだ人のステータスが表示されます。

上のウィンドウには、選んだ人のステータスと、装備している武器や防具が表示されます。

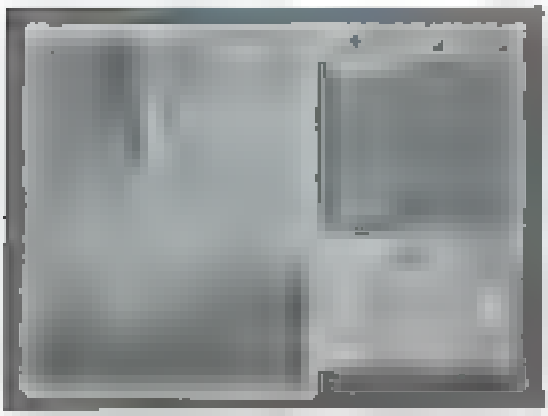
GOLDは、パーティー全員のお金（ゴールド）の合計額です。下のウインドウは、持ち物のうち、パーティー全員で共有しているアイテムや、持っているたばこ、自動的に使われるもの（カギなど）がまとめて表示されます。全部で10個以上あるときには、何かキーを押すと、残りが表示されます。



MAXHP (最大HP)	HP(体力)の最高値です。レベルアップしたり、きずくすりや魔法でHPを回復させたときに、上限となる数値です。
MAXMP (最大MP)	MP(魔法を使う力)の最高値です。町の宿屋に泊まってMPを回復させた時に、上限となる数値です。
STR (攻撃力)	STRが高くなると、戦闘時に敵に与えるダメージが、より大きくなります。また装備している武器によってもこの値は変化します。
DEF (防御力)	DEFが増えると、敵の攻撃を受けた時のダメージが小さくなります。また装備している**たて、よろい、かぶと**などの防具によってもこの値は変化します。
DEX (すばやさ)	DEXの値が大きくなると、敵の攻撃を受けにくくなります。
MEP (精神力)	MEPが高くなると、魔法をかけた時の効力が大きくなります。
EXP (経験値)	戦闘に勝つとEXPが増えていき、ある一定の値を越えるたびごとにLV(レベル)が上がり、他のステータスの値が、少しずつ増えていきます。
そうび (装　備)	その人物が装備しているぶきと、**たて、よろい、かぶと**などの防具を表示します。

システム

通常時に「システム」コマンドを選ぶと、画面に「ゲームセーブ」と「テキストスピード」の2つが表示され、カーソルが出ます。



ゲームセーブ

ここまでの冒険をゲームディスクに記録しておきます。

テキストスピード

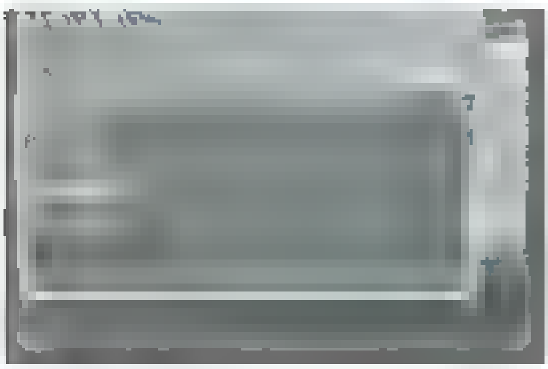
戦闘中のメッセージの表示速度を変えることができます。

●ゲームセーブ



ゲームセーブを選ぶと、左のような画面になりますので、セーブするときは「はい」を選びます。セーブはメインDISKに対して行ないますので、画面の指示に従ってディスクを入れかえてください。
セーブはゲーム中どの場所でもできますが、仲間のうち、ひとりでも毒におかされている時にはできません。

●テキストスピード



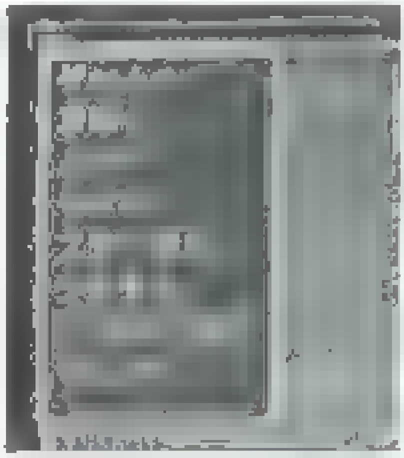
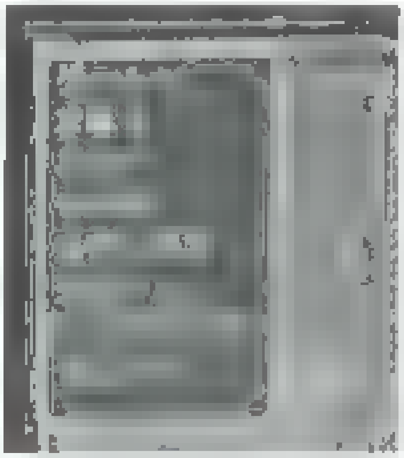
テキストスピードを選ぶと、左のような画面になりますので、好みの表示速度を選んでください。
ただし、表示速度が変わるのは、戦闘中のメッセージスピードだけで、人との会話のスピードを変えることはできません。

その他のコマンド

ムーテシアへ　タストニアへ

このゲームには、ムーテシアとタストニアの2つの大陸が登場します。「ネプチューンごう」という船を手に入れると、今主人公たちのいる大陸から、もうひとつの大陸へ行ったり来たりすることができるようになります。

別の大陸へ行きたい時には、船を外洋（大陸の外に面した海）に浮かべてから、コマンドウインドウを出せば、もうひとつの大陸の名前が出てきますので、それを選んでください。

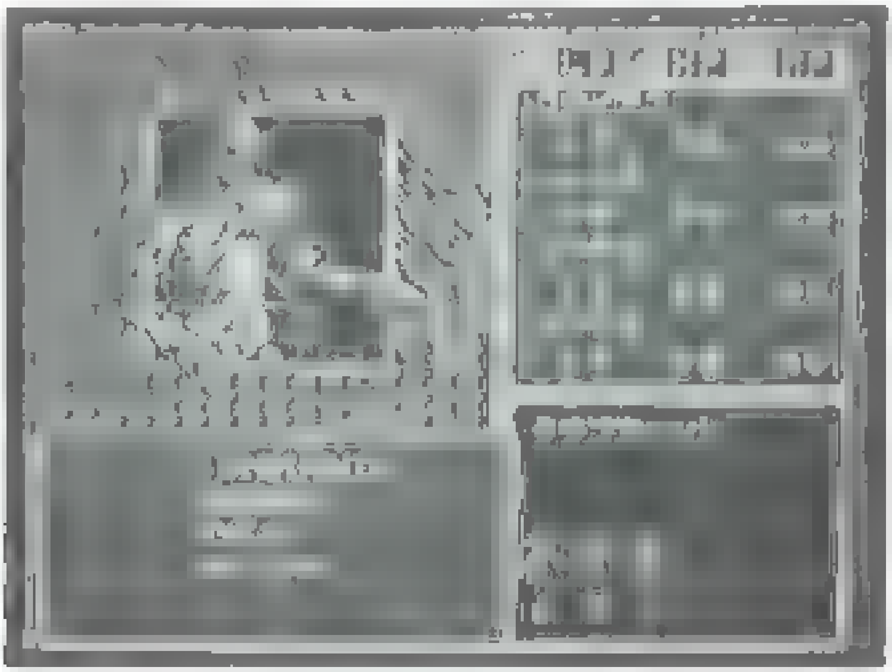
画面に、ディスクを交換するよう指示が出ますので、それに従った、シナリオDISKをドライブに入れ、決定キーを押してください。

せんすい（潜水）　ふじょう（浮上）

このゲームには2つの大陸の他に、海底に広がる世界も登場します。ゲーム中で、あるアイテムを手に入れると、「ネプチューンごう」は、水の中にもぐったり、浮び上がったりできるようになります。
水面にいる時にコマンドウインドウを出せば、せんすいコマンドが出ます。
また、海底にいる時にコマンドウインドウを出せば、ふじょうコマンドが出ます。ただし、その場所では、せんすいやふじょうができない時は、ウインドウから消えます。

戦闘時のコマンド

マップ移動中、怪物に出会うと、画面にはモンスターの姿が表示され、いよいよ戦闘が始まります。ここでは戦闘専用のコマンドを使って、怪物たちと戦うことになります。まずパーティー全体の行動を決めます。



◎たたかう

この怪物と戦います。右ページをごらんください。

◎にげる

この怪物から逃げます。ただし、運が良ければのことで、いつも逃げられるとは限りません。

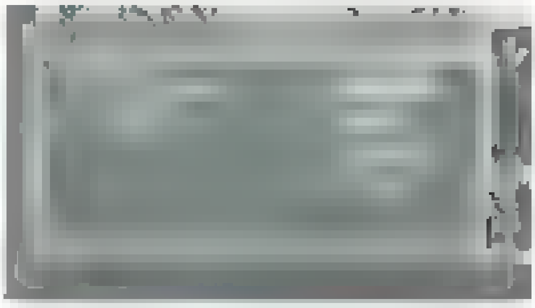
◎オートキー

パーティーのメンバー全員が、今装備している武器で、怪物と戦います。このコマンドを選ぶと、常に決定キーが押されている状態となり、「たたかう」➡「こうげき」➡「たたかう」➡「こうげき」➡…と選んでいるのと、同じことになります。

オートキーは、スペースキー・リターンキー・Aボタン(ジョイスティック)のどれかを押せばキャンセルされ、その回の敵の攻撃が終ったところで、上の画面のような"COMMAND?"にもどります。

現われた怪物に、十分に勝つ自信がある時に使うと便利です。

戦う



戦闘時に**たたかう**コマンドを選ぶと、画面が左のようになります。

◎こうげき(攻撃)

その人が今装備している**武器**で、怪物を攻撃します。



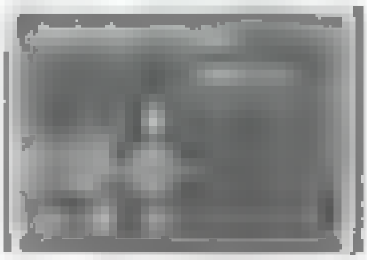
画面右下のモンスターキャラクターの上に剣の形のカーソルが出ますので、どの怪物を攻撃するのかを決めます。
怪物の名前の右側の数字は、剣のカーソルの下にいる敵の現在のHP(ヒットポイント)です。

◎まほう(魔法)

その人が今までに覚えた魔法を使います。(魔法の種類や効果は30ページをごらんください)



通常時の**まほう**コマンドと同じウインドウが出ますので、使いたい魔法をカーソルを動かして決めます。



攻撃用魔法で、敵1匹を相手にする魔法を選んだ時には、画面右下のモンスターキャラクターの上に剣の形のカーソルが出ますので、どの怪物を攻撃するのかを決めます。

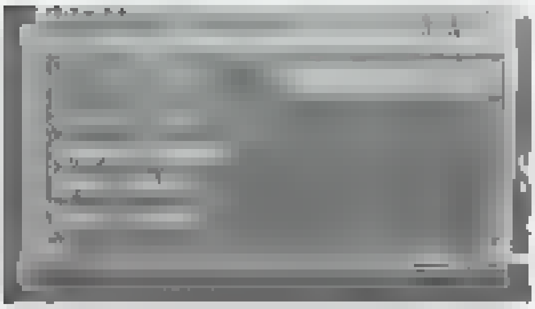
回復用魔法で、味方1人を相手とする魔法を選んだ時には、**たれに?**と表示されますので、画面右上のパーティーのメンバーの中のひとりを指定します。

●ぼうぎょ(防御)

身をちぢめて、敵からの攻撃のダメージをやわらげます。HPが残り少なくなって、死にかかった時などに使うとよいでしょう。

●どうぐ(道具)

自分が今持っている荷物を道具として使います。
きずぐすりやどくけしを使って、自分や仲間の治療をすることもできますし、戦闘中に使うと特別な効果のあるアイテムや武器を使うこともできます。(戦闘中に道具として使える特別な武器については、28ページをごらんください)



通常時の「どうぐ」コマンドと同じウインドウが出ますので、使いたい道具をカーソルを動かして決めます。

きずぐすりや、どくけしなど、味方一人に対して使う道具を選んだ時には、「だれに?」と表示されますので、画面右上のパーティーのメンバーの中のひとりを指定します。
せいなるたんけん(聖なる短剣)のように、道具として使うと、特別な効果がある武器の場合も、同じように、パーティーのメンバーの中のひとりを指示します。

●全員の行動が決まると、味方の攻撃が開始され、続いて敵からの攻撃があり、それが終ると、またCOMMAND?にもどります。

●もし敵を攻撃する時に、他の仲間がすでにその敵を倒してしまうことがあります。そんな時にまた別の敵が残っていれば、自動的にその敵を攻撃します。



武器・たて・よろい・かぶと

ゲーム中では、たくさんの武器や防具がでてきますが、パーティーのメンバーの職業によって、装備できるものと、装備できないものがあります。

「どうぐ」コマンドで、持ち物を見たときに、赤で表示されているものは、その人が装備できない武器や防具です。

武器や防具の名前と、だれが装備できるかの表をのせておきますので、新しい武器や防具を手に入れたら、少しずつ記入していってください。

この表に名前がのっているのは、町のショップなどで売っているものが中心です。この他にもゲーム中にはたくさんの武器や防具が登場します。怪物と戦ったり、宝箱をみつけたりして、手に入れてください。

●武器の中には、戦闘中に「どうぐ」として使うと、特別な効果のあるものがあります。「どうぐ」として使いますので、武器本来の機能は発揮しませんが、ある種の魔法と同じ効果をもたらします。

せいなるたんけん(聖なる短剣)

戦闘中の「どうぐ」コマンドで、味方一人を指定して使うと、回復系魔法の「メディカル1」と同じ効果があります。

かりゅうのつえ(火竜のつえ)

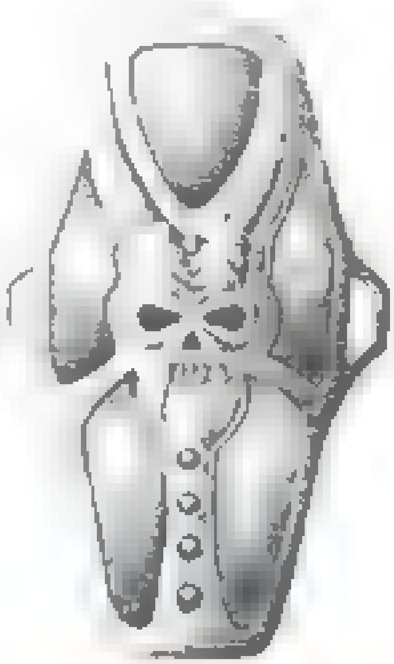
戦闘中の「どうぐ」コマンドで使うと、攻撃系魔法の「クロスファイア」と同じ効果があります。

この他にも、いくつかの武器が、特別な効果を持っていますので、新しい武器を見つけたら、一度戦闘中の「どうぐ」コマンドで使ってみるとよいでしょう。

これらの武器の効果は、対応する魔法と同じですが、MP(マジックポイント)は消費しません。ただし、その武器を装備することのできない人は、戦闘中の道具としても、使うことはできません。

●武器

名前	[illegible]	[illegible]	[illegible]	備考
[illegible]けん	○	○	○	
こんぼう	○	○	○	
[illegible]けん	○	○	○	
[illegible]	○	×	×	
[illegible]	○	○	○	
[illegible]	○	○	○	
[illegible]	○	×	×	
[illegible]				
[illegible]				
[illegible]				
ウォーハンマー				
[illegible]				
[illegible]				
せんしのおの				
セラミックのけん				
ゆうしゃのけん				
いかずちのけん				
せいなるたんけん				
[illegible]				



●たて

名前	[illegible]	[illegible]	[illegible]	備考
[illegible]	○	○	○	
[illegible]	○	○	○	
[illegible]	○	○	○	
[illegible]	○	×	×	
セラミックのたて				
せんしのたて				
ゆうしゃのたて				

●よろい

名前	[illegible]	[illegible]	[illegible]	備考
かわのむねあて	○	○	○	
かわのよろい	○	○	○	
[illegible]	○	×	×	
はがねのよろい				
せんしのよろい				
せいなるころも				
[illegible]				

●かぶと

名前	[illegible]	[illegible]	[illegible]	備考
[illegible]	○	○	○	
[illegible]	○	×	×	
[illegible]				
せんしのかぶと				

魔法の呪文

魔法は、いくつかの系列に分かれます。また、パーティーのメンバーの職業によって、使えるものと、使えないものがあります。呪文、使用者、消費MP、相手、効果についての表をのせておきますので、魔法を覚えたら、使用者と、消費MPのらんを、少しずつ記入していってください。

●攻撃系魔法

呪文	勇者	[illegible]	[illegible]	[illegible]	消費MP	相手	効果
スパーク	×	×	×	○	2	敵一匹	[illegible]
ファイアー	○	○	×	×	3		[illegible]
ファイアボール	×	×	×	○	5	〃	[illegible]
サンダーボルト							[illegible]
バトーラ							[illegible]
クロスファイア						敵全部	[illegible]
クロスボール							[illegible]
サンダークロス						〃	[illegible]
デストロイヤ							[illegible]
ネオデストロイヤー						〃	[illegible]
ラブノス						〃	[illegible]
ギライア							[illegible]
バキューム						〃	[illegible]

●間接攻撃系魔法

1回の戦闘時において、ビジョンは1度だけしか効果がありません。

呪文	勇者	女闘士 リーニア	僧侶 クウラン	魔法使い マリウス	消費MP	相手	効果
メデューサ	×	○	×	×	2	敵全部	相手の全身を石化させて、動けなくしてしまいます。
ビジョン						〃	毒キノコを食べた時のように、幻覚で動きが鈍くなります。

●防御系魔法

1回の戦闘時において、シールドとターボは1度だけ。ストロングは、1人1度だけしか効果がありません。

呪文	勇者	女闘士 リーニア	僧侶 クウラン	魔法使い マリウス	消費MP	相手	効果
シールド	×	×	×	○	2	味方全部	味方の回りに透明なバリアーをはりめぐらします。
ターボ						〃	精神を高揚させ、戦闘中の動きを倍速にさせます。
ストロング						味方一人	味方の体中の筋肉を一時的に鋼鉄のように硬くします。

●回復系魔法

呪文	勇者	女闘士 リーニア	僧侶 クウラン	魔法使い マリウス	消費MP	相手	効果
ポイズンキラー	×	○	○	×	3	味方一人	体内に入りこんだ毒素を瞬時に洗い流します。
テラーキラー	○	×	○	×	3	〃	恐怖状態に落ち入った精神を平常な心に戻します。
メディカル1						〃	大地の精霊の力を借りてHPを少しだけ回復させます。
メディカル2						〃	複数の精霊の力を借りてHPをかなり回復させます。
メディカル3						〃	海の精霊の力を借りてHPを大幅に回復させます。
ネオメディカル						〃	神霊の力を借りてHPをMAXHPまで回復させます。
クロスメディカル						味方全部	メディカルの分散型魔法で、味方全部を対象とします。
スーパーメディカル						〃	ネオメディカルの分散型魔法で、味方全部を対象とします。
リバイバル						味方一人	死者を蘇生させる魔法で、禁断の呪文と呼ばれています。

●移動系魔法

ホームは、道具の「いんせきのかけら」と同じ効果です。

呪文	勇者	女闘士 リーニア	僧侶 クウラン	魔法使い マリウス	消費MP	相手	効果
バリアキラー	×	○	×	×	3	味方全部	バリアの上を、ダメージを受けずに渡ることができます。
ホーム						〃	最後に歩いて立ち寄った町へワープしてもどります。

困った時は…

●ゲームの質問について

クリスタルソフトでは、「クリムゾンⅢ」の質問は他のゲームのヒントと同様、電話ではお答えしておりません。どうしてもわからないところがあれば、郵便局で売っている往復ハガキを使って質問してください。
まず、往復ハガキの往信用の表には「クリムゾンⅢ質問係」と書いて、裏には、下記の項目をはっきり書いて返信用の表にも自分の住所・名前を忘れずに書いて、クリスタルソフトまで送ってください。

- ●使っているパソコンの機種名。
- ●どこにいるのか、パーティーのメンバーの持ちものや装備などをできるだけくわしく。
- ●質問の内容を、わかりやすく1つだけ。
- ●住所(アパート、マンション名まで正確に)・氏名(ふりがな)・電話番号。

ハガキを出してから、約2週間ほどで返事が届きます。郵便事情により時間のかかることもありますので、あらかじめご了承ください。

●ゲームがうまく動かないとき

ゲームが始まらないときは、何度か電源を入れ直してみてください。それでも始まらないときや、ディスクを壊してしまったときは、まず電話でお問い合わせください。
そして、

- ●どういうふうにおかしいか(症状)。
- ●使っているパソコンの機種名。
- ●住所(アパート、マンション名まで正確に)・氏名(ふりがな)・電話番号。

をくわしく紙に書いて、すべてのディスクといっしょにお送りください。
クリスタルソフトに届いたら、すぐに調べて返事をいたします。
お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合には、すべてのディスク、交換手数料1,000円(消費税込)を同封して　　　ださい。
ディスクを段ボールなどでしっかりとはさみ、折れ曲がらないようにして送ってください。パッケージやマニュアルは、必要ありません。
注)万一の郵便事故による紛失については、当社では保証できませんので、できるかぎり「簡易書留郵便」でおおくりくださるようお願いします。

●ユーザーサポートについて

クリスタルソフトでは、当社の商品をお買上げいただいたみなさまに、トラブルなく、ゲームを楽しんでいただくために、ユーザーサポートを行なっておりますが、誠に勝手ながら、下記の点をあらかじめご了承ください。

- ●商品のマスターグラムの最低保有期間は、その商品の製造打ち切り後、2年となっております。
この期間をすぎますと、ヒントも含めて、十分なサポートができなくなる場合があります。
- ●商品発売後に発表された、新型のハードウェアでは、プログラムの正常な動作が保証できないことがあります。
- ●商品を使用することによって、お客様が被られた、経済的、肉体的、精神的な不利益に対して、当社はその責を負いません。

●お願い

商品に同封しております「アンケートハガキ」を、ぜひお送りください。
今後の商品の開発の参考にさせていただきます。またチャンスがあれば新商品のご案内や、オリジナルグッズのご案内もさせていただきたいと思います。よろしくお願いいたします。

クリスタルソフト株式会社
〒533　大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎(大阪)06-326-8150(ユーザーサポート専用)



STAFF

SCENARIO: TADASHI NAKATSUJI
GRAPHIC DESIGN: TATSUHIKO ISHIDA
PROGRAM: TADASHI NAKATSUJI
: TAKESHI MAEDA
MONSTER DESIGN: TATSUHIKO ISHIDA
MUSIC & SOUND: YUMI KINOSHITA
RYUJI SASAI
SHIGEKAZU KAMAKI
COVER ILLUSTRATION: CHRIS KIRBY (USA)
MANUAL ILLUSTRATION: TATSUHIKO ISHIDA
PACKAGE LAYOUT: KENSHI INOUE
TEST PLAY: YOSHINAO HYAKUDAI
KENSHI INOUE
MITSUTO NAGASHIMA
MICHIAKI TAKAHASHI
PUBLISHER: TAKESHI KONO

XTALSOFT
Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎(大阪)06-326-8150(ユーザーサポート専用)

★たいせつにしてください マニュアルは再発行・別売いたしておりません★
★このプログラムのヒント集やキャラクタージェネレーターを作ることを禁じます★
★当社の許可なくこのプログラムの改造方法を公表することを禁じます★